

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dikenal dengan adanya tiga kegiatan pokok. Tiga kegiatan dalam sekolah ialah intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan tersebut merupakan satu kesatuan utuh yang tidak terpisahkan dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan pada sistem satuan pendidikan.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diarahkan untuk memperluas pengetahuan siswa dan mengembangkan nilai-nilai atau sikap dan menerapkan secara lebih lanjut pengetahuan yang telah dipelajari siswa dalam mata pelajaran program inti dan pilihan.

Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan memperhatikan minat dan bakat peserta didik, serta kondisi lingkungan dan sosial budaya. Kegiatan ekstrakurikuler diisi dengan kegiatan olahraga seperti: bola basket, bola voli, dan pencak silat. Sementara pada kegiatan seni seperti: drama, seni lukis, seni tari, dan teater. Tujuan ekstrakurikuler pada bidang ditujukan sebagai wadah untuk memperluas wawasan serta membangun nilai dan sikap positif peserta didik.

“Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan diluar jam pelajaran yang ditujukan untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat peserta didik melalui kegiatan secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik, dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.”¹

Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 62 tahun 2014 tentang ekstrakurikuler Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan pula bahwa jenis ekstrakurikuler antara lain sebagai berikut:

1. Krida, misalnya: Kepramukaan, Palang Merah Remaja, Usaha Kesehatan Sekolah, dan Pasukan Pengibar Bendera.
2. Karya ilmiah, misalnya: Kegiatan Ilmiah Remaja, Kegiatan Penguasaan Keilmuan, dan Kegiatan Kemampuan Akademik.
3. Latihan olah bakat dan latihan olah minat, misalnya: Pengembangan Bakat Olahraga, Seni dan Budaya, Pecinta Alam, Jurnalistik, Teater, Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta Rekayasa.
4. Keagamaan, misalnya: Pesantren Kilat, Ceramah Keagamaan, Baca Tulis Al-Quran, dan Retreat.

Berdasarkan pengamatan pengembang terhadap ekstrakurikuler pada bulan Januari 2020 mengenai kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP

¹ Nooryanti, “Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Rangka Pengembangan Nilai Karakter Siswa untuk Menjadi Warga Negara yang Baik di SMA KORPRI Banjarmasin” (2016) diakses dari Journal.Unlam.ac.id

Negeri 197 Jakarta, maka pengembang mendapatkan data ekstrakurikuler sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Pengamatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 197 Jakarta

| No | Ekstrakurikuler | Minat Siswa |
|-----|--------------------------|-------------|
| 1. | Pramuka | 8 % |
| 2. | Rohani Islam | 5 % |
| 3. | Rohani Kristen | 5 % |
| 4. | Seni Tari | 5 % |
| 5. | Pasukan Pengibar Bendera | 10 % |
| 6. | Paduan Suara | 20 % |
| 7. | Basket | 10 % |
| 8. | Voli | 10 % |
| 9. | Futsal | 17 % |
| 10. | Pencak Silat | 20 % |

Selain itu, pengembang melakukan wawancara terhadap pembina ekstrakurikuler mengenai minat dan bakat peserta didik bahwa masih banyak peserta didik yang belum menemukan minat dan bakat dalam mengikuti ekstrakurikuler karena peserta didik mengikuti ekstrakurikuler hanya sebatas untuk memenuhi kewajiban.

Beragamnya kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Negeri 197 Jakarta salah satunya ialah ekstrakurikuler bela diri pencak silat IKS.PI Kera Sakti. Pencak silat sebagai warisan budaya Nusantara dengan begitu banyak persaingan antara bela diri budaya asing. Atas dasar itu, maka perlu pentingnya penguatan budaya Nusantara termasuk pencak silat. Upaya penguatan dan pelestarian terus dilakukan karena banyaknya ragam pencak silat di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas dalam pencak silat masing-masing.

Dalam perkembangannya pencak silat ada di tengah-tengah masyarakat dan tumbuh bersama masyarakat, bahkan sekarang banyak orang mempelajari dan menguasai dengan baik sehingga sekarang banyak bermunculan atlet pencak silat. Pencak silat semakin berkembang dengan masuknya ke ranah pendidikan dengan adanya mata kuliah pencak silat dalam fakultas olahraga, dan pada ekstrakurikuler pencak silat di beberapa sekolah.

*“Pencak silat is a skillful body movement in variations for self-defence and silat is fighting application of pencak, silat cannot exist without pencak, pencak without silat is purposeless”.*²

Pencak silat merupakan gerak fisik untuk bela diri maupun untuk berkelahi. Sejatinya perkembangan pencak silat di Indonesia ada sejak

² Mutohir, *Berakaracter dengan Berolahraga dan Berolahraga dengan Karakter*, (Surabaya: Java Pustaka, 2011)

negara ini juga ada. Begitu meluas perkembangan olahraga pencak silat di tanah air, berbagai aliran juga muncul mewarnai dan ciri khas daerah masing-masing. Dari berbagai macam pencak silat yang ada di Indonesia maka sampai saat ini fungsi pencak silat sebagai wadah pembangunan mental, penguat persatuan dan kesatuan, identitas diri dan bangsa, serta pengembangan hiburan di tengah masyarakat. Beberapa nilai dalam pencak silat yang mudah dan dapat di mengerti yaitu: aspek spiritual, aspek mental, aspek olahraga, aspek bela diri, dan aspek seni gerak.

Dalam dunia pendidikan pencak silat berkembang menjadi ekstrakurikuler dalam sekolah. Di SMP Negeri 197 Jakarta peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat terdiri atas peserta didik kelas 7 dan 8. Dalam setiap pertemuan pencak silat maka waktu yang dihabiskan 120-150 menit.

Persiapan prestasi atlit maka diperlukan latihan secara maksimal, terlebih mengenai teknik dasar dalam pukulan dan tendangan yang menjadikan unsur penting dalam pencak silat. Teknik dasar dalam pukulan dan tendangan menjadi unsur penting karena dalam pertandingan pencak silat dapat menjadi bekal untuk para atlit yang dibutuhkan ialah teknik dasar pukulan dan teknik dasar tendangan. Selama ini para peserta didik jenjang atlit masih melakukan gerakan belum sesuai dengan teknik yang ada, hal ini

menjadikan pelatih mencari cara agar kegiatan ekstrakurikuler pencak silat dapat berlangsung secara maksimal dengan waktu yang terbatas.

Tabel 1.2
instrumenekstrakurikuler di SMP Negeri 197 Jakarta

| No | Komponen ekstrakurikuler pencak silat | Jumlah |
|----|---------------------------------------|--------|
| 1. | Peserta didik | 45 |
| 2. | Pelatih | 2 |

Berdasarkan data hasil pengamatan peserta didik dan pelatih yang ada pada ekstrakurikuler Pencak Silat di SMPN 197 Jakarta. Selisih antara pelatih dan peserta didik yang tidak seimbang mengakibatkan pelatih kesulitan untuk menghadapi peserta didik. Sementara itu peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar gerakan dasar pencak silat karena pelatih tidak dapat memberikan pembelajaran yang maksimal kepada peserta didik.

Pelaksanaan ekstrakurikuler dengan waktu singkat dan belum cukup memadai menjadi hambatan pelatih untuk memberikan materi terhadap peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat. Dengan adanya hambatan pada ekstrakurikuler pencak silat maka pelatih akan menggunakan media untuk membantu dalam menunjang efektifitas ekstrakurikuler pencak silat, karena selama ini dalam pelaksanaannya ekstrakurikuler pencak silat tidak menggunakan media dalam membantu memberi materi pencak silat. Dalam menggunakan media sebagai alat bantu

dalam pembelajaran pencak silat, diantaranya dapat menggunakan media grafis seperti: grafik, diagram, sketsa, bagan, poster, dan papan panel untuk menarik perhatian dan memperjelas materi pembelajaran.

“Media grafis termasuk media visual, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera pengelihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual”.³

Bahan pembelajaran dalam media cetak disiapkan di atas kertas sebagai sumber informasi, seperti buku teks atau buku ajar, majalah, koran, serta brosur. Sementara itu buku pelajaran memiliki nilai lebih yaitu untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

Selain itu ada media pembelajaran berbentuk poster, yang merupakan salah satu media visual. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu tetapi poster mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat di buat di atas kertas, kain, batang kayu dengan ukuran yang bermacam-macam yang disesuaikan dengan kebutuhan.

“ Poster merupakan salah satu media grafis yang paling nampak kekuatannya sebagai media penyampai pesan. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar”.⁴

³ Arief A. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), h.28.

⁴ Megawati. “Pengaruh media poster terhadap hasil belajar kosa kata bahasa inggris” (2017) diakses dari Getsempona English Education Journal.

“Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran atau ide tertentu. Sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi tersebut”.⁵

Berdasarkan beberapa pengertian poster maka dapat disimpulkan poster berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, menarik perhatian, menjelaskan sajian ide, mengilustrasikan fakta yang cepat dilupakan sehingga mudah diingat jika diilustrasikan secara grafis melalui proses visualisasi. Selain itu poster memiliki kekuatan untuk diterima orang yang melihat karena poster menonjolkan kekuatan penyampaian pesan pada visual serta warna untuk menarik sehingga dapat menangkap perhatian orang yang melihatnya dan menjadikan suatu makna.

Selain penggunaan media, saat ini teknologi informasi dapat dijadikan alat untuk menyebarkan pengetahuan akan pembelajaran di sekolah. Penyebaran pengetahuan yang baru dan cepat dapat membantu guru serta siswa dalam menyampaikan materi khususnya materi dalam pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat.

Informasi yang akurat dan tepat diperlukan untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, serta teknologi informasi sebagai seperangkat alat yang dapat membantu memberikan pengetahuan kepada orang yang tepat dengan waktu yang cepat. Salah satu kemajuan penggunaan teknologi informasi yang berkembang saat ini adalah dengan penggunaan *Quick*

⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Media Prenadia Group, 2012), h.162.

Response Code (QR Code) yang dituangkan dalam pembelajaran sehingga dapat memberdayakan kemampuan peserta didik dan mengolah materi kemampuan dengan tepat. Kemampuan *QR Code* yang dapat diakses cepat oleh siapapun dapat dijadikan suatu alat dalam media untuk menjadikan peserta didik dapat mengakses suatu pembelajaran yang berbeda.

“*QR Code* adalah gambar dua dimensi yang merepresentasikan suatu data, terutama data berbentuk teks. *QR Code* merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. *QR Code* berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan *bar code* berisi data dalam satu arah saja. *QR Code* memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari *bar code* “.⁶

QR Code bebas untuk menghasilkan dan mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone. *QR Code* memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih jauh besar daripada barcode. Saat ini penggunaan *QR Code* sudah cukup luas tetapi di Indonesia penggunaan *QR Code* belum terlalu populer.

Berdasarkan latar belakang maka dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis poster dengan penggunaan *QR Code* dapat dijadikan salah satu cara yang diperlukan pelatih ekstrakurikuler dalam mengaitkan materi bahan ajar dan memaksimalkan waktu yang ada untuk meningkatkan

⁶ Al Kahlifa, *Sistem Learning Berbasis Ponsel dan Kode Respon Cepat*, (Riyad: Departemen Perguruan Tinggi Teknologi Informasi Komputer dan Ilmu Informasi Raja Saud University, 2011).

pemahaman peserta didik dalam materi dasar tendangan dan pukulan pencak silat ekstrakurikuler pencak silat. Dari definisi diatas pengembangan media pembelajaran berbasis poster dengan alat bantu *QR Code* harus dipandang sebagai salah satu alat bantu untuk memecahkan masalah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mengapa peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat membutuhkan media pembelajaran?
2. Bagaimana proses pembelajaran ekstrakurikuler sebelum menggunakan media?
3. Mengapa penggunaan media poster dengan *QR Code* harus diterapkan pada ekstrakurikuler pencak silat?
4. Bagaimana media poster dengan *QR Code* dapat dipandang sebagai suatu alat pemecahan masalah dalam pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah diatas , maka penelitian ini dibatasi pada masalah nomor 6, yaitu jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis poster dengan *QR Code* dalam pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat di SMP Negeri 197 Jakarta.

1. Jenis Penelitian : Penelitian pengembangan media berbasis poster dengan *QR Code*.

2. Sasaran : Peserta didik ekstrakurikuler pencak silat.

3. Tempat : SMP Negeri 197 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Bagaimana pengembangan media poster dengan *QR Code* pada pembelajaran ekstrakurikuler pencak silat di SMP Negeri 197 Jakarta ? “

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media poster dengan *QR Code* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di SMPN 197 Jakarta, khususnya untuk dapat mempelajari lebih dalam teknik dasar pukulan dan teknik dasar tendangan dalam pencak silat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik melalui media poster dengan *QR Code*.

2. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran poster dengan *QR Code*.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memperoleh pengalaman berbagi pengetahuan dengan adanya pengembangan media poster dengan *QR Code* dalam meningkatkan motivasi belajar pada ekstrakurikuler pencak silat.

